

Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru

PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TOLAK PELURU STUDI PADA SISWA KELAS V SDN WONOPLINTAHAN I/276 PRAMBON KABUPATEN SIDOARJO

Imam Sultoni

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, Imamsultoni8@gmail.com

Bambang Ferianto C. K.

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tolak peluru termasuk salah satu cabang olahraga atletik yang mudah dilakukan dan berprestasi tetapi diperlukan efektivitas pembelajaran yang tepat, terutama untuk siswa sekolah dasar. Efektivitas pembelajaran sering kali terlewatkan, walaupun sebenarnya sangat penting dalam proses belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan dalam pembelajaran, jika proses pembelajaran efektif maka tujuannya akan tercapai. Efektivitas pembelajaran dapat tercipta melalui metode mengajar guru. Untuk terciptanya efektivitas dalam pembelajaran tolak peluru maka pendidik menggunakan modifikasi permainan yang akan membuat siswa lebih aktif dan tidak menciptakan suasana belajar yang terlalu kaku atau monoton.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan *pretest* dan *posttest*. Desain *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah *One Group pretest-posttest Design*, dan instrumen yang digunakan adalah (1). Lembar Observasi Kelas Dikjasor, observasi digunakan untuk pembandingan antara *pretest* dan *posttest* pada saat pembelajaran. (2). Angket FCE (*Formative Class Evaluation*) digunakan untuk mengetahui sisi pendapat siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. (3). Rubrik Penilaian Ketuntasan Belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar, ketuntasan siswa dalam pembelajaran.

Dari pengolahan data SPSS hasil penelitian pada jumlah sampel 24 siswa diketahui bahwa α (0,05) nilai Z adalah -3,684^b dan Asymp. Sig. (2-tailed) ,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada beda yaitu jika $\text{Sig} < \alpha$ (0,05) maka H_0 di terima yang artinya adanya pengaruh menggunakan modifikasi permainan dalam efektivitas pembelajaran tolak peluru dengan jumlah peningkatan pembelajaran yaitu 9,46 %.

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa $\text{Sig} < \alpha$ (0,05) maka H_0 di terima, maka ditarik kesimpulan bahwa adanya Penerapan Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Sidoarjo Dengan Modifikasi Permainan artinya modifikasi permainan efektif dalam pembelajaran tolak peluru dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tolak peluru.

Kata Kunci: Modifikasi Permainan, Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru

Abstract

Shot put is one of athletics are easy to do and achieve but need good learning of effectiveness especially for elementary school students. Learning effectiveness is often overlooked, despite the fact that is very important in the learning process. the effectiveness of learning to be a measurement of educational success in learning process, if the learning process is effective then the goal will be achieved . Learning effectiveness can be created through how to teach methods. A good learning of effectiveness in the shot put educators can use a modified game that make students will be more active in learning process and learning environment that are not too rigid or monotonic.

The method that are used here is the pretest and posttest. The design of it is "One Group Pretest - Posttest Design" and instruments were used are : (1). Class Observation Sheet Dikjasor, it is a sheet that contains an observations that are used for comparison between pretest and posttest at the learning process. (2). FCE Questionnaire (*Formative Class Evaluation*) is used to determine the opinion of the students towards learning process.(3). Rubric Assessment Mastery Learning is used to determine learning process result in learning student mastery.

Based on SPSS data processing results in research of 24 students is known that α (0.05) Z value is -3,684^b and with Asymp. Sig. (2-tailed) ,000. This is indicates there is a difference if $\text{Sig} < \alpha$ (0.05) then it means the received H_0 is effect of using games in learning effectiveness modification shot put with an increased amount of learning that is 9.46 % .

Conclusions of this study shows that $\text{Sig} < \alpha$ (0.05) then acceptable H_0 can be concluded that the application of Learning Effectiveness Shot Put At Elementary School Fifth Grade Students

Wonoplintahan I/276 Prambon Sidoarjo With Modification Game are effective in the shot-put learning and improve student learning result.

Keywords : Modification Games, Effectiveness Learning Shot Put

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani sering dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani (Kristiyandaru, 2010: 33).

Menurut Suhermanadang (2000: 22) Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (BSNP, 2006:702).

Salah satu aspek permainan dan olahraga yang penting dalam pertumbuhan anak adalah atletik. Atletik merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) yang wajib diberikan kepada siswa dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP), Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Hal ini diperkuat dengan dikeluarkannya SK Mendikbud No.0413/U/87 (Bahagia, Yusup dan Suherman, 1999:1).

Atletik merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah, karena atletik merupakan *The Mother of Sport* atau ibu dari semua cabang olahraga. Gerakan – gerakan yang ada di dalam atletik dimiliki oleh sebagian besar cabang-cabang olahraga. Dampak diwajibkan mata pelajaran atletik dalam penjas membawa angin segar untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti atletik. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang belum meminati atletik bahkan tidak menyukainya. Hal ini menjadi suatu

tantangan bagi guru penjas untuk mencari jalan dan berupaya agar atletik menjadi kegiatan yang menyenangkan, membahagiakan, meningkatkan kebugaran jasmani, serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motorik siswa sebagai dasar gerak cabang-cabang olahraga lainnya.

Salah satu cabang atletik yang dipelajari di Sekolah Dasar adalah tolak peluru. Tolak peluru merupakan salah satu nomor lempar yang menggunakan tenaga dengan mendorong atau menolakkan peluru bukan dilempar. Untuk dapat menolak dengan kuat dan baik diperlukan latihan – latihan penguatan otot tangan, bentuk gerakan yang benar, disertai minat dan kemauan yang besar. Latihan – latihan teknik gerakan dasar sudah harus dimulai pada usia muda yaitu usia 6 sampai 10 tahun. Pada usia ini ditandai dengan latihan gerak yang bermacam – macam yang sesuai dengan gerakan menolak sebagai gerakan dasarnya. Latihan dasar harus dimulai dari gerakan – gerakan yang paling mudah dan ringan yang kemudian menuju ke gerakan yang sesungguhnya. Hal ini dimaksudkan agar pemberian latihan disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan anak didik.

Kecakapan dan keterampilan seorang guru harus meyakinkan murid – murid tentang profesionalisme yang dimiliki oleh seorang guru olahraga. Agar seorang guru pendidikan jasmani dapat berhasil dalam tugasnya maka ia perlu memahami tentang karakteristik serta sifat – sifat perkembangan anak didiknya seperti kelompok usia 10 - 12 tahun (kelas V dan VI) meliputi pertumbuhan badan yang terus berkembang, kekuatan dan daya tahan tubuh bertambah, keterampilan berkembang, aktivitas-aktivitas dalam bentuk perlombaan sangat digemari, kemampuan berpikir kritis mulai nampak terutama terhadap kemampuan prestasinya, mulai mengenal rasa tanggung jawab, kesadaran akan kebutuhan kelompok sangat besar, mulai ada kesenangan akan hobi tertentu sehingga perlu bimbingan dan pengarahan yang cermat (Soegito, Wijanarko dan Ismaryati, 1993:59).

Demikian masih banyak kendala dan hambatan agar atletik disukai dan disenangi oleh siswa bahkan siswa dapat berprestasi dalam salah satu nomor perlombaan atletik tingkat pelajar. Salah satu kendalanya adalah kurang tersedianya fasilitas dan peralatan untuk kegiatan atletik. Apalagi kalau dikaitkan

dengan masalah dana pembelian dan pemeliharaan alat-alat atletik standar yang harganya relatif mahal yang sulit dijangkau dengan anggaran di masing-masing sekolah. Kemampuan guru penjas dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) atletik yang lebih banyak menekankan pada penguasaan teknik dan berorientasi pada hasil atau prestasi siswa dalam setiap nomor atletik. Sehingga guru dalam pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) oleh seluruh siswa terabaikan. Terbukti di SDN Wonoprintan I ketika peneliti melakukan observasi terdapat 15% siswa yang belum memenuhi KKM. Hal ini karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kualitas tolak pelurunya. Siswa terlihat malas mempelajari teknik tolak peluru. Hal ini diperburuk dengan metode yang diberikan guru yang kurang kreatif, monoton, membuat siswa menjadi malas dalam mengikuti pelajaran. Disamping itu guru mementingkan prestasi siswa. Sehingga siswa yang tidak mampu tolak peluru menjadi malas untuk mengikuti materi tolak peluru. Guru juga kurang mementingkan unsur bermain dan kesenangan yang pada gilirannya siswa menjadi kurang diperhatikan. Kreativitas guru penjas perlu dikembangkan dan ditingkatkan dengan mencoba memodifikasi peralatan atletik dengan menggunakan barang-barang bekas atau bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah atau rumah siswa yang masih dapat dipergunakan dari pada tidak di pakai. Dengan demikian kita mencoba mengubah atau mengembangkan pola pikir kita sebagai guru penjas dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) atletik. Dari berorientasi prestasi berubah kepada orientasi atletik bernuansa bermain, dari penggunaan alat-alat standar menjadi pemanfaatan alat-alat yang dimodifikasi (Bahagia, Yusup dan Suherman, 1999:2).

Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan – kegiatan dalam proses belajar mengajar. Untuk menunjang tugas tersebut diperlukan pemilihan model yang tepat dan sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan. Model mengajar yang dipakai oleh guru akan berpengaruh juga terhadap cara belajar siswa dimana setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda dengan siswa lainnya.

Oleh karena itu guru menerapkan modifikasi permainan sebagai model pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) yang artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, DAP termasuk

didalamnya *body scaling* atau ukuran tubuh siswa, harus dijadikan prinsip utama dalam modifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntun dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya, (Bahagia dan Suherman, 1999:1).

Pembelajaran permainan adalah cara mengajar yang mana kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih memerlukan kerjasama teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan diri (Sukintaka, 1992: 7).

Menurut Smith (dalam Soemitro 1992: 2) seorang psikolog mengatakan bahwa permainan adalah dorongan langsung dari dalam individu, bagi anak-anak merupakan pekerjaan sedangkan untuk orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak-anak yang berumur 6 tahun mereka itu sedang bermain dengan jalan pikiran serta jiwa lepas dari lingkungan hidup mereka merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia permainannya.

Menurut Mulyasa yang dikutip (dalam Saputra, 2012: 7) mengemukakan bahwa efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dalam sasaran yang dituju atau bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Tujuan operasional yang dimaksud adalah berhasilnya sebuah proses pembelajaran dengan ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Efektivitas (akibat, pengaruhnya) dapat membawa hasil dan berhasil guna, tepat guna. Dalam tindakan atau usaha efektivitas adalah tindakan yang berhasil (Alya, Qonita, Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar, 2009:182). Keefektifan pembelajaran menurut Slavin yang dikutip (Mulyasa dalam Andriyanto, 2010: 11) terdiri atas empat indikator: Kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, waktu. Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 57-59) belajar yang efektif sangat ditentukan oleh faktor internal dan eksternal peserta didik.

Pembelajaran adalah upaya atau kegiatan yang dilakukan untuk melakukan peristiwa belajar pada diri siswa. Karena peristiwa belajar itu dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja, maka kegiatan apapun juga, yang dilakukan di manapun juga oleh siapa saja, jika kegiatan itu bisa menyebabkan siswa belajar (dalam arti positif), dapat disebut sebagai pembelajaran (Jauhar, 2011: 117). Pembelajaran menurut Benyamin S, Bloom yang dikutip (Hakiim

Lukmanul, 2009: 100) Berpendapat bahwa tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domein yaitu: Domein kognitif – pengetahuan., domein afektif – sikap, domein psikomotor – keterampilan. Menurut Widya (2004:152) tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa yang dimaksud adanya perbaikan dari aspek fisik seperti: Meningkatkan kekuatan, meningkatkan kecepatan, meningkatkan ketrampilan, meningkatkan daya tahan, meningkatkan kelentukan.

Menurut Husdarta yang dikutip (dalam Disma, 2011: 22-23) pembelajaran pada hakekatnya adalah perubahan perilaku siswa baik bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diharapkan terjadi setelah proses pengajaran berakhir. Ketiga ranah ini, tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit. Apapun mata pelajarannya selalu mengandung tiga ranah itu, namun pelaksanaannya yang berbeda. Mata pelajaran praktik lebih menitik beratkan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif.

Tolak peluru merupakan salah satu nomor lempar yang menggunakan tenaganya dengan mendorong atau menolakkan peluru bukan dilempar (Bahagia, Yusup dan Suherman, 1999: 98). Menurut (Soegito, Wijanarko dan Ismaryati, 1993: 197). Gaya menyamping Setelah memegang peluru dengan baik, tempatkan dirimu dalam lingkaran tepat disamping busur bagian belakang, menyampingi arah tolak. Jadi sektor tolakan ada sebelah kiri. Berkonsentrasiberat badan di kaki kanan, kaki kiridaiyun-ayun kemuka belakang. Rendahkan badan, bahu kanan mendekat lutut kanan kemudian bergeser dengan cepat kedepan. Kaki kiri menuju kebalok tolakan, diikuti kaki kanan menggeser ke depan. Begitu kedua kaki menyentuh tanah, segera dilanjutkan dengan tolakan kaki kanan meluruskan lutut disertai dengan memutar badan kearah tolakan dan tangan mendorong (menolak peluru kuat-kuat kedepan atas). Usahakan agar suduttolakan 45°.

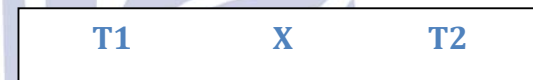
Menurut Widyastuti dan Suci (2010: 21), tolak peluru adalah olahraga atletik dengan menggunakan peluru. Peluru dilempar dengan cara ditolakkan kearah sasaran. Dalam melaksanakan tolakan, dapat menggunakan gaya menyamping atau membelakangi sektor lapangan. Menurut Muller, Harald dan Ritzdorf, Wolfgang (IAAF LEVEL 1, 2000: 163).Phase lepasan peluru adalah untuk memindahkan kecepatan dari pelempar ke peluru, Phase melepas peluru adalah untuk memindahkan kecepatan dari pelempar ke peluru, Phase pemulihan adalah untuk menyeimbangkan pelempar dan menghindari pembuatan kesalahan.

Dalam hal ini, guru penjasorkes dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa mampu melaksanakan tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Dengan menggunakan modifikasi permainan, siswa akan lebih aktif dan tidak menciptakan suasana belajar yang terlalu kaku atau monoton, membuat siswa menjadi malas dalam mengikuti pelajaran. Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi serta antusias dalam mengikuti pembelajaran tolak peluru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksum (2009: 11) Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat diantara variable-variabel. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Maksum (2009:59) dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dengan diadakannya *pretest* dan *posttest* akan diketahui hasil dari akibat perlakuan yang telah diberikan.

Yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 *One Group Pretest-Posttest Design* (Maksum, 2009: 59).

- T1 : Tes awal (*pretest*), sebelum siswa melakukan pembelajaran menggunakan modifikasi permainan.
- X : Pemberian perlakuan terhadap kelompok tes tentang pembelajaran tolak peluru.
- T2 : Tes akhir (*posttest*), sesudah siswa melakukan pembelajaran tolak peluru dengan menggunakan modifikasi permainan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain korelasional dengan tujuan menghubungkan dua variabel.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah modifikasi permainan.

Variabel terikat variabel yang dipengaruhi, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran tolak peluru.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 151 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampelnya yaitu siswa kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V sejumlah 24 siswa, siswa putra berjumlah 13 dan siswa putri berjumlah 11.

Teknik pengumpulan datanya bisa dilakukan dengan bermacam-macam cara. Misalnya dengan memberikan kuisioner kepada responden, observasi pembelajaran dan tes formatif siswa. Data yang dikumpulkan dari lembar pengamatan langsung yang dilakukan oleh 3 observer pada saat pembelajaran penjasorkes berlangsung yaitu dengan mengisi lembar observasi kelas dikjasor, untuk mengetahui pemahaman siswa, aktifitas guru dan siswa.

Angket Formative Class Evaluation (FCE) merupakan instrumen penelitian yang diberikan siswa untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran kelas dikjasorkes dari sisi pendapat siswa (Wijaya dan Astono, 2006:13). Kualitas pembelajaran ditunjukkan oleh efektivitas pembelajaran sehingga FCE digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan (Suroto, 2005:23) dalam desertasinya yang menyatakan FCE digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dikjasorkes berdasarkan pendapat siswa. Data lembar FCE yang diisi oleh siswa pada akhir materi pelajaran, untuk mengetahui pendapat siswa. Soal kuisioner berbentuk soal pilihan dengan memberikan tanda cek (✓) pada pilihan jawaban sesuai dengan pertanyaan pada kuisioner tersebut. Hasil ketuntasan belajar siswa atau rubrik penilaian siswa yang diisi oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk menganalisis data peneliti akan mengobservasi melihat kenyataan sesuai dengan apa yang ada di lapangan dan kemudian data yang ada di lapangan akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

Untuk mengetahui berapa besar nilai hasil tes:

1. Rumusan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa baik psikomotor, afektif, dan kognitif.
N. Afektif (25) + N. Kognitif (25) + N. Psikomotor (50) = 100
2. Mean / rata-rata hitung adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu. Mean ini digunakan untuk mencari rata-rata dari data nilai hasil tes tolak peluru yang dilakukan mata pelajaran. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah data kotor

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009: 16)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui kenormalan data yang diteliti. Untuk mengetahui data penelitian ini didistribusikan normal atau tidak, peneliti menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* dalam program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) for Windows Release*, yaitu bila hasil uji signifikansi (*p value* > 0,05) maka distribusi normal.

Kriteria pengujian:

P value > α = normal

P value > α = tidak normal

4. Wilcoxon Signed Ranks Test

Pada penelitian ini *Wilcoxon Signed Ranks Test* berfungsi mengetahui pengaruh dan membandingkan data yang berasal dari subyek yang sama pada data yang tidak normal. Untuk menganalisis perbedaan yang terdapat pada rekapitulasi nilai siswa sebelum diberi modifikasi permainan, dengan rekapitulasi nilai siswa setelah diberi modifikasi permainan.

Untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara,

$$\text{peningkatan} = \frac{\text{Med Post} - \text{Med Pre}}{\text{Med Pre}} \times 100\%$$

x 100%

Keterangan :

M_p : Median Deviasi

M_{pre} : Median (*pretest*)

(Maksum, 2009: 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *Formative Class Evaluation FCE* adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket FCE yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Penjasorkes dari sisi pendapat siswa. Data yang disajikan diperoleh dari hasil pengisian angket FCE siswa setelah mengalami proses pembelajaran dikjasor. Hasil rata-rata skor FCE siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rekap Data Pengolahan Angket *Formative Class Evaluation (FCE)* Siswa pada Kelas V

Pertemuan	A	B	C	D	Average	Kategori
Pre-Test	5	3	3	5	4	Baik
Post-Test	5	4	5	5	5	Sangat Baik

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa pada Pertemuan Pre-test menunjukkan hasil yang baik, dan Post-test menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menurut pendapat para siswa ada peningkatan, karena secara keseluruhan dari hasil penghitungan FCE masih dalam kriteria sangat baik.

Dari uraian tabel 1 bahwa menurut siswa guru yang baik adalah guru yang mampu memberikan sesuatu yang mengesankan pada siswa dan memberikan pengalaman gerak baru. Selain itu guru juga harus mampu mengelola kelas dengan baik, sehingga tercipta suasana yang kondusif dan siswa dapat melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh, senang, dan tidak terpaksa serta tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Data ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran di kelas. Ketuntasan hasil belajar siswa diukur meliputi tiga komponen, yaitu: (1) Psikomotor memiliki bobot 50%, (2) Kognitif (pengetahuan) memiliki bobot 25%, dan (3) Afektif (sikap) memiliki bobot 25%. Dalam penelitian ini ketiga komponen ketuntasan belajar siswa diambil pada saat siswa melakukan tugas gerak.

Ketuntasan hasil belajar penjasorkes menggunakan standar ketuntasan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai minimal sebesar 65. KKM ini sudah ditentukan oleh SD melalui KKG (Kelompok Kerja Guru) Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo. Kemudian di data *pretest* itu rata-ratanya adalah ada rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* itu artinya nilai rata-rata total dari masing-masing 24 siswa di poin afektif, kognitif, dan psikomotor. Berikut adalah tabel frekuensi ketuntasan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa *Pretest* dan *Posttest*:

Tabel 2 Frekuensi Ketuntasan Rata-rata Hasil Belajar Yang Diperoleh Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Average</i>
Kelas V	66,04%	72,29%	69,17%

Dari tabel 4 dapat diketahui presentase ketuntasan hasil belajar pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: rata-rata ketuntasan hasil belajar pada tahapan *pretest* sebesar 66,04% dari KKM nya sendiri persiswa yang tidak tuntas dari 24 siswa ada 7 siswa, sedangkan rata-rata ketuntasan hasil belajar pada tahapan *posttest* sebesar 72,29% dari KKM nya sendiri persiswa yang tidak tuntas dari 24 siswa ada 1 siswa. Presentase ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan

pada kelas V adalah 69,17%. Hasil ketuntasan belajar menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang baik.

Untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, dengan ketentuan bila hasil uji signifikan atau nilai *p value* > alpha (0,05) maka dinyatakan distribusi normal, bila nilai *p value* < alpha (0,05) maka dinyatakan distribusi tidak normal.

Tabel 3 Uji Kenormalan (Uji *Kolmogorov-smirnov*)

Variabel	Mean	<i>p value</i>	Alpha	Kategori Data
<i>Pretest</i>	66,04	0,045	0,05	Tidak normal
<i>Posttest</i>	72,29	0,000		Tidak normal

Dari hasil ini diketahui *p value pretest* (0,045) dan *p value posttest* sebesar (0,000) dimana ketentuan yang berlaku sebagai berikut: bilamana *p value* > alpha (5%) maka data dinyatakan normal, bilamana *p value* < alpha (5%) maka data dinyatakan tidak normal. Terlihat bahwa pada uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* didapatkan *p value* < alpha. Sehingga data pada variabel *pretest* dan variabel *posttest* merupakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	N	Z	Sig
Pembelajaran tolak peluru <i>pretest posttest</i>	24	3,684 ^b	0,000

Pengujian ini dimaksudkan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian perlakuan berupa penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar tolak peluru dengan melihat *Wilcoxon Signed Ranks Test (SPSS)* hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig (0,000) < α (0,05) maka H_0 di terima maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran tolak peluru dengan modifikasi permainan.

Untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara.

$$\text{peningkatan} = \frac{Med_{pr} - Med_{pre}}{(Med_{post} - Med_{pre})} \times 100\%$$

$$= \frac{9,46}{100} \times 100\%$$

$$= 9,46 \%$$

Keterangan :

Med_{pr} : Median Deviasi

Med_{pre} : Median (*pretest*)

Efektivitas pembelajaran penjasorkes materi tolak peluru dengan modifikasi permainan memberikan pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dilihat dari *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang menunjukkan bahwa nilai sig (0,000) < α (0,05) maka H_a diterima disimpulkan bahwa hipotesis diterima sehingga dapat dikatakan adanya pengaruh penerapan modifikasi permainan terhadap efektivitas pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah peningkatan hasil belajar sebesar 9,46%.

PENUTUP

Simpulan

1. Efektivitas pembelajaran penjasorkes materi tolak peluru menggunakan modifikasi permainan berdasarkan pendapat siswa melalui FCE, observasi (pengamatan), dan ketuntasan hasil belajar siswa (psikomotor, kognitif, dan afektif), secara keseluruhan menunjukkan hasil yang baik.
2. Efektivitas pembelajaran penjasorkes materi tolak peluru dengan modifikasi permainan memberikan pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dilihat dari *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang menunjukkan bahwa nilai sig (0,000) < α (0,05) maka H_a diterima disimpulkan bahwa hipotesis diterima sehingga dapat dikatakan adanya pengaruh penerapan modifikasi permainan terhadap efektivitas pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah peningkatan hasil belajar sebesar 9,46%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penggunaan modifikasi permainan dapat dijadikan salah satu rujukan sebagai acuan bagi para guru pengajar di SD, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes di sekolah khususnya pada pembelajaran tolak peluru di sekolah.
2. Bagi guru penjasorkes, pendekatan modifikasi permainan dapat digunakan pada materi pembelajaran penjasorkes yang lain.
3. Diharapkan guru mampu merekam data peristiwa. Agar perkembangan sesuai setiap phase pembelajaran cepat meningkat, atau justru menurun.
4. Guru penjas diharapkan mampu memberikan alternatif pembelajaran lain dalam arti pendekatan yang lain guru mampu mengatur

ketinggalan pembelajaran, yang sesuai dengan KKM yang di tetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alya, Qonita. 2009. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta. Indah Jaya Adi pratama.
- Andriyanto, Agus. 2010. *Efektivitas Pembelajaran Bola Voli dengan Model Pemanasan Dinamis (permainan) study pada siswa kelas X SMA NEGERI 2 TUBAN*. Skripsi tidak di terbitkan. Surabaya. FIK. Unesa.
- Bahagia, Yoyo, dan Suherman, Adang. 1999. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III.
- Bahagia, Yoyo. dkk. 1999. *Atletik*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Disma, Enera, Danis. 2011. *Survey Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Karang Pilang Surabaya*. Skripsi tidak di terbitkan. Surabaya. FIK. Unesa.
- Hanafiah, Nanang, dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hakiim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*: Unesa University Press.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM*. Jakarta: Prestasi Pustaka raya.
- Maksum, Ali. 2009. *Buku Ajar Metode Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas ilmu Keolahragaan Unesa.
- Maksum, Ali. 2009. *Buku Ajar Statistik dalam olahraga*. Surabaya: Fakultas ilmu Keolahragaan Unesa.
- Muller, Harald dan Ritzdorf, Wolfgang. 2000. *Pedoman Mengajar Lari, Lempar, Lompat Level 1*. Jakarta. IAAF. Pendidikan Pelatihan & System Sertifikasi IAAF.

- Soegito. dkk. 1993. *Pendidikan Atletik*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D-II dan Pendidikan Kependudukan. Bagian Proyek Penataran Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D –III.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suroto. 2005. *Examining The Relationship Among students' Physical Activity Level Students' Learning Behaviors, and Students' Formative Class Evaluation During Elementary School Physical Education Classes*. Dissertation. Doctoral Program of Health and Sport Sciences. University of Tsukuba.
- Unesa. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Saputra, Ayu, Wella. 2012. *Efektivitas Pembelajaran LariCepat 50 Meter Dengan Penerapan Permainan Kecil Hitam Hijau dan Adu Kecepatan Reaksi study pada siswa kelas VIII A SMP NEGERI Babadan, Ponorogo*. Skripsi tidak di terbitkan. Surabaya. FIK. Unesa.
- Widya, A. Djumindar, Mochamad. 2004. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta : Raja GrafindoPersada.
- Widyastuti, Endang, dan Suci, Agus. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Siswa SD-MI Kelas VI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Wijaya, Made Agus dan Astono. 2006. *Hibah Penelitian Asisten Deputi Olahraga Pendidikan Deputi bidang Pemberdayaan Olahraga dan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik indonesia*. (laporan akhir). Surabaya: Unesa Pasca Sarjana Prodi Pendidikan Olahraga.